

MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA BASKET DENGAN MENGGUNAKAN POLA KONSEP CIRCUIT TRAINING BALL DI SMPN 1 REJANG LEBONG

Dermawansyah
SMPN 1 Rejang Lebong

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian dengan metode pengembangan. Menurut Borg dan Gall (1983) dalam buku Punaji Setyosari, penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII B SMPN 1 Rejang Lebong yang berjumlah 34 siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis berbentuk deskriptif presentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan dalam memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Pengembangan model permainan bola basket dengan model pembelajaran circuit basketball pada siswa kelas VII B SMPN 1 Rejang Lebong dapat memenuhi kriteria baik dan layak untuk siswa hal ini dapat dilihat pada hasil analisis data uji coba lapangan pada skala kecil sebanyak 10 siswa rata-rata sebesar 85,00 (%), skala besar rata-rata sebesar 88,25(%) peningkatan progresif sebesar 0,25(%). Pengembangan model permainan bola basket dengan model pembelajaran circuit basketball pada siswa kelas VII B SMPN 1 Rejang Lebong layak memenuhi aspek kognitif dan psikomotor dimana hasil analisis data uji coba tim ahli yaitu aspek kognitif sebesar 85,00(%), aspek psikomotor sebesar 81, 36(%) peningkatan progresif sebesar 3,59(%)

Kata Kunci : Model Circuit Basketball, Permainan Bola Basket

Abstract

This research is a research with development method. According to Borg and Gall (1983) in the Punaji Setyosari book, development research is a process used to develop or validate products used in education. The research subjects were students of class VII B of Rejang Lebong Junior High School 1 which numbered 34 students. The data analysis used in this development research is using descriptive analysis techniques in the form of percentages. While the data in the form of suggestions and reasons for choosing answers were analyzed using qualitative analysis techniques. The development of a basketball game model with circuit basketball learning model for students in class VII B of Rejang Lebong Junior High School 1 can meet the criteria of good and proper for students, this can be seen in the results of analysis of field trial data on a small scale of 10 students on average 85, 00 (%), large scale average of 88.25 (%) progressive increase of 0.25 (%). The development of a basketball game model with circuit basketball learning model in class VII B Rejang Lebong Junior High School 1 is suitable to meet cognitive and psychomotor aspects where the results of expert team test data analysis are cognitive aspects of 85.00 (%), psychomotor aspects of 81, 36 (%) progressive increase of 3.59 (%).

Keywords: Circuit Basketball Model, Basketball Games



A. PENDAHULUAN

Konsep Pendidikan Jasmani (Penjas) merupakan bagian penting dari proses pendidikan, artinya Penjas bukan hanya dekorasi atau ornamen yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi Penjas adalah bagian penting dari pendidikan. Melalui penjas yang diarahkan dengan baik, anak-anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam waktu yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesetiaan fisik dan mentalnya. Meskipun Penjas menawarkan kepada anak untuk bergembira, tidaklah tepat untuk mengatakan Penjas semata-mata agar anak-anak bergembira dan bersenang-senang. Karena Penjas merupakan wahana pendidikan, yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang penting dan bersifat mendidik.

Oleh karena itu, pelajaran Penjas tidak kalah penting. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual, dan sosial (Abdul Kadir Ateng, 1992:4). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan mempunyai hubungan yang sangat erat dengan belajar gerak merupakan salah satu bentuk belajar yang mempunyai tujuan dalam peningkatan kualitas gerak tubuh.

Di dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, belajar gerak berperan dalam pengembangan keterampilan gerak tubuh dan penguasaan pola-pola gerak keterampilan olahraga (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1991:234). Pelaksanaan pendidikan jasmani pada saat ini masih tertuju pada olahraga tertentu yang berorientasi pada penguasaan teknik dasar pada olahraga tertentu yang disampaikan oleh gurunya, padahal setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dan cenderung akan mengalami kesulitan dalam menjalankannya, hal tersebut belum memenuhi syarat atau tidak sesuai dengan ciri-ciri pendidikan jasmani yang baik.

Menurut Adang Suherman (2000:6-7) dari uraian di atas pendidikan jasmani memiliki dasar-dasar pemikiran yang perlu dikembangkan sebagai berikut:

1. **Kebugaran dan Kesehatan** Dalam pendidikan jasmani kebugaran dan kesehatan akan tercapai apabila dilakukan dengan terencana, teratur dan berkesinambungan. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap kemampuan fungsi organ-organ tubuh seperti jantung dan paru-paru.
2. **Keterampilan Fisik** Dalam pendidikan jasmani keterlibatan anak dalam permainan, senam, kegiatan bersama akan merangsang perkembangan gerak yang efisien yang berguna untuk menguasai berbagai keterampilan. Keterampilan yang berbentuk dasar sampai pada keterampilan khusus.
3. **Terkuasainya Prinsip Gerak** Pendidikan jasmani yang baik harus mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang prinsip gerak. Pengetahuan tersebut akan membuat anak mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatnya lebih tinggi.

Cabang olahraga bolabasket dapat dimainkan oleh anak-anak sampai dewasa. Di sekolah, materi bolabasket tersebut dimainkan oleh siswa mulai Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), sampai Perguruan Tinggi. Usaha untuk tercapainya tujuan pembelajaran, khususnya olahraga bolabasket, perlu metode yang tepat bagi siswa untuk penguasaan teknik dasar yang baik. Penguasaan teknik dasar yang baik akan menjadi dasar pengembangan mutu permainan.

Berdasarkan kajian pustaka di dalam bukunya Muhamad Rohman dan Sofyan Amri (2013:180) hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan peneliti, dapat diidentifikasi yang menjadi sumber permasalahan atau kendalakendala yang terjadi pada saat pembelajaran materi bolabasket pada SMP Negeri 1 Rejang Lebong berlangsung terdiri atas 4 faktor yang mendasar.

Melihat kenyataan yang ada pada saat proses pembelajaran bola basket berlangsung di SMP Negeri 1 Rejang Lebong para guru Penjasorkes metode mengajarnya sudah baik dengan peraturan permainan bolabasket masih seperti peraturan yang baku, akan tetapi tidak pernah memodifikasi permainan untuk dijadikan metode pendekatan di dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, para siswa kurang antusias dan merasa tidak senang dan mengalami kesulitan. Karena seharusnya seorang guru itu, tidak hanya asal mengajar akan tetapi harus memperhatikan kebutuhan, kemampuan dan perkembangan gerak siswanya.

Kenyataan yang ada di lapangan siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes masih jauh dari harapan yang sesuai dengan yang direncanakan oleh guru. Kebanyakan siswa masih kurang antusias, tidak senang dan mengeluh karena kurang menarik siswa dan kesulitan menguasai materi pembelajarannya. Apalagi siswa kelas VII notabnya baru mengenal permainan bolabasket. Itu disebabkan karena saat pembelajaran Penjasorkes Di SD belum pernah diajarkan.

Pada saat pembelajaran penjasorkes di SMP Negeri 1 Rejang Lebong faktor lingkungan ini masih menjadi kendala atau masalah dalam menciptakan proses pembelajaran yang baik. Jumlah siswa dalam satu kelas berjumlah 36 siswa. Selain itu, letaknya berada di depan jalan raya yang sangat ramai menyebabkan siswa sulit memusatkan perhatiannya (kosentrasi) apa yang dijelaskan oleh gurunya.

Menurut hasil observasi di atas menurunnya minat dan antusias siswa terhadap permainan bola basket karena kurang menarik dan sulitnya siswa melakukan teknik-teknik dalam permainan bola basket. Dalam permainan bola basket siswa harus melakukan dribble, passing, dan shooting. Untuk melakukan ketiga teknik dasar bola basket itu, siswa masih kesulitan dan seringkali terjadi kesalahan. Apalagi ditambah dengan harus memasukan bola kedalam ring yang tinggi, siswa akan sangat kesulitan.

Oleh sebab itu, diperlukan suatu pengembangan model modifikasi yang sesuai dengan penahapan dan perkembangan siswa yang dijadikan sebagai metode pendekatan di dalam proses pembelajaran. Pengembangan tersebut adalah Circuit Basketball. Circuit Basketball adalah permainan bola basket yang menggunakan konsep circuit training yang ditujukan khusus bagi para pemula atau yang baru mengenal tentang basket serta saya semuanya saya modifikasi baik sarana dan prasarana maupun peraturannya. Dalam

permainan ini siswa diharapkan dapat melakukan dan menguasai teknik-teknik dasar bola basket yang meliputi dribble, passing, dan shooting dengan baik dan menyenangkan.

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan pengembangan model permainan dasar bolabasket dalam pembelajaran bagi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong melalui modifikasi permainan bola basket berupa permainan Circuit Basketball, sebagai wahana penciptaan pembelajaran yang lebih menarik, tidak membuat siswa mudah bosan dan menyenangkan untuk meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran, yang sekaligus bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. SMP Negeri 1 Rejang Lebong merupakan sekolah menengah pertama yang berada di Kecamatan Curup, Kabupaten Rejang Lebong. Sekolah ini memiliki berbagai ekstrakurikuler yang sebagian wajib harus diikuti oleh para siswa. Meskipun dengan keadaan seperti itu orangtua atau wali murid tetap antusias mendukung segala aktifitas yang diberikan oleh sekolah kepada siswanya. Sekolah ini berprestasi dalam bidang akademik maupun non akademik.

B. METODE

Penelitian ini adalah penelitian dengan metode pengembangan. Menurut Borg dan Gall (1983) dalam buku Punaji Setyosari, penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan. Selanjutnya disebut bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pembelajaran pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu; (1) pengembangan produk dan menguji keefektifan produk, (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Peneliti mengembangkan permainan bolabasket disesuaikan dengan masa pertumbuhan dan perkembangan siswa. Langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk memodifikasi peraturan permainan bolabasket dengan permainan Circuit Basketball.

Pelaksanaan pembelajaran permainan bolabasket dengan cara pertama yakni dengan melakukan pengamatan dilapangan tentang guru, siswa (SDM) sarana pasarana, aktivitas proses pembelajaran. dan lingkungan pembelajaran. Selanjutnya yang kedua wawancara dengan guru Penjasorkes. Setelah kedua teknik observasi itu dilakukan ditemukan berbagai masalah yang dapat dianalisis antara lain; Guru penjasnya sudah baik, tetapi tidak pernah modifikasi permainan yang mendukung materi yang diajarkan, dan tidak ada metode pendekatan dalam proses pembelajaran, siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran karena kurang menarik, ketidak proporsionalan sarana prasarana dengan tingkat pertumbuhan siswa, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisa kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model permainan bola basket dengan permainan Circuit Basketball. Peneliti membuat produk berdasarkan kajian pustaka yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli bolabasket dan dua guru Pendidikan Jasmani sebagai ahli pembelajaran.

Produk yang sudah divalidasi oleh para ahli (bolabasket dan pembelajaran), selanjutnya diuji cobakan dalam lingkup kelompok kecil yang terdiri atas peserta didik

untuk mengetahui seberapa besar tingkat efisiensi dan keefektifan produk serta kelebihan dan kelemahannya. Proses ini dilakukan berkali-kali supaya menjadi produk yang baik, efisien dan matang. Setelah uji coba, maka dilakukan revisi produk pertama dari model pengembangan bola basket dengan Circuit Basketball oleh ahli permainan bolabasket. Revisi produk dari hasil uji lapangan yang telah diujicobakan pada siswa kelas VIIIB SMP Negeri 1 Rejang Lebong menjadi bahan perbaikan lagi menjadi produk akhir.

Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah berbentuk lembar evaluasi dan kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari satu ahli bolaasket dan dua ahli pembelajaran. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba sebagai perbaikan produk yang lebih matang. Sedangkan kuesioner dipilih, alasan karena jumlah subjek (siswa) yang relatif banyak sehingga data dapat diambil secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli dititik beratkan pada produk awal menjadi produk matang yang dibuat sedangkan kuesioner siswa, dititik beratkan pada kenyamanan dalam menggunakan produk yaitu, dalam bermain bola basket dengan permainan Circuit Basketball, apakah siswa dapat bermain dengan ukuran lapangan, sarana dan prasarana yang berbeda dengan permainan bolabasket pada umumnya. Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas model pengembangan permainan bola basket dengan permainan Circuit Basketball, serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari “Sangat Baik” sampai dengan “Kurang Baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis berbentuk deskriptif presentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan dalam memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

C. HASIL PENELITIAN

1. Hasil Analisis Data Uji Coba Lapangan

Pelaksanaan penelitian pengembangan dengan melakukan uji coba pada siswa di lapangan dilakukan untuk melihat sejauh mana model pengembangan permainan bola basket dapat diterapkan pada siswa kelas VII SMPN 1 Rejang Lebong. Setelah dianalisis dan ditabulasi data maka dapat dilihat hasil uji coba sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Data Uji Coba Lapangan

No.	Pengamatan	Skala		Ket.
		Kecil	Besar	
1	Jumlah siswa	10	34	
2	Rata-rata (%)	85,00	88,25	
3	Kriteria	Sangat baik	Sangat baik	
4	SD (%)	0,25		

Hasil uji coba permainan bola basket dengan menerapkan model permainan Circuit Basketball pada skala kecil sebanyak 10 siswa diperoleh rata-rata sebesar 85,00 (%) dengan kriteria sangat baik. Pada uji coba dengan siswa skala besar yaitu sebanyak 34 siswa diperoleh rata-rata sebesar 88,25(%) dengan kriteria sangat baik. Peningkatan progresif diperoleh sebesar 0,25(%)

2. Hasil Evaluasi Tim Ahli

Analisis oleh tim ahli dalam hal ini guru penjas dan guru senior di SMPN 1 Rejang Lebong diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Analisis Evaluasi Tim Ahli

No.	Pengamatan	Aspek		Rata-rata
		Kognitif	Psikomotor	
1	Jumlah siswa	10	34	
2	Skala kecil (%)	82,73	77,77	81,83
3	Skala Besar (%)	88,08	81,36	85,89
2	Rata-rata (%)	85,00	79,49	
3	Kriteria	Sangat baik	Sangat baik	
4	SD (%)	5,35	3,59	

Hasil evaluasi tim ahli diperoleh data yang cukup baik dimana pada permainan bola basket model circuit basketball pada skala kecil dengan siswa 10 orang diperoleh untuk aspek kognitif sebesar 82,73(%). Untuk skala besar dengan siswa sebanyak 34 orang diperoleh data sebesar 88,08(%). Rata-rata antara skala kecil dan skala besar sebesar 85,00(%) dengan kriteria sangat baik.

Pada aspek psikomotor diperoleh pada skala kecil dengan siswa sebanyak 10 orang diperoleh rata-rata sebesar 77,77(%). Pada analisis siswa dengan skala besar diperoleh data sebesar 81,36(%) dengan kriteria sangat baik. Peningkatan progresif sebesar 3,59(%)

D. PEMBAHASAN

Hasil akhir dari kegiatan pengembangan ini adalah model Circuit Basketball yang berdasarkan data pada saat uji coba kelompok kecil (N=12) dan uji coba kelompok besar (N=34) pada siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Rejang Lebong. Hasil dari pengembangan permainan bola besar yang dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan didapat sebuah produk yang bersifat sederhana (memainkan), ramah lingkungan (memanfaatkan limbah rumah tangga), mudah dalam pengadaan (mudah didapat), dan hemat secara ekonomis (tidak mengeluarkan banyak biaya), serta sesuai karakteristik perkembangan gerak anak kelas VII adalah permainan Circuit Basketball.

Hal itu terbukti dari hasil analisis data uji coba lapangan didapat kuesioner persentase pilihan jawaban yang sesuai hasil penelitian skala kecil dengan rata-rata yaitu sebesar 85,00% (sangat baik) dan hasil penelitian skala besar dengan rata-rata yaitu sebesar 88,25% (sangat baik) terjadi peningkatan progresif yang sangat baik sebesar 0,25% (sedikit) itu disebabkan karena tingkat kognisi sudah baik akan tetapi tingkat

kosentrasai siswa masih sulit untuk fokus mendengarkan penjelasan dan kebanyakan siswa yang tidak begitu paham tidak bertanya langsung ke gurunya,

Hasil evaluasi ahli didapat rata-rata presentase yaitu sebesar 84,28% (sangat baik). Afektif (skala kecil 82,73%, sedangkan skala besar 88,08%) terjadi peningkatan secara progresif sebesar 5,35%, itu disebabkan afektif (sikap) masih mudah dirubah ke lebih baik. Aspek psikomotor (skala kecil 77,77% sedangkan skala besar 81,36%) terjadi peningkatan progresif sebesar 3,59% itu disebabkan tingkat keterampilan siswa sudah baik sesuai dengan karakteristik perkembangan gerakanya. Hasil dari penelitian pada aspek kognitif dan psikomotor uji coba skala kecil didapat rata-rata yaitu sebesar 81,83% (sangat baik) dan uji coba skala besar didapat hasil rata-rata yaitu sebesar 85,89% (sangat baik). Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan Circuit Basketball ini telah memenuhi kriteria yang sangat baik, sehingga dari uji lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong. Maka model pembelajaran Circuit Basketball ini dinyatakan layak untuk digunakan dan dapat diaplikasikan bagi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rejang Lebong.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa permainan Circuit Basketball dapat digunakan sebagai metode alternatif pendukung dalam pembelajaran permainan bola besar dengan hasil penilaian dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor dengan rata-rata dari uji coba skala kecil dan dari uji coba skala hasilnya sangat baik, maka pengembangan model pembelajaran Circuit Basketball ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat dikatakan layak dan dapat diterapkan pada pembelajaran kelas VII di SMP Negeri 1 Rejang Lebong.

E. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan penelitian ini adalah:

1. Pengembangan model permainan bola basket dengan model pembelajaran circuit basketball pada siswa kelas VII B SMPN 1 Rejang Lebong dapat memenuhi kriteria baik dan layak untuk siswa hal ini dapat dilihat pada hasil analisis data uji coba lapangan pada skala kecil sebanyak 10 siswa rata-rata sebesar 85,00 (%), skala besar rata-rata sebesar 88,25(%) peningkatan progresif sebesar 0,25(%).
2. Pengembangan model permainan bola basket dengan model pembelajaran circuit basketball pada siswa kelas VII B SMPN 1 Rejang Lebong layak memenuhi aspek kognitif dan psikomotor dimana hasil analisis data uji coba tim ahli yaitu aspek kognitif sebesar 85,00(%), aspek psikomotor sebesar 81, 36(%) peningkatan progresif sebesar 3,59(%).

F. SARAN

Berdasarkan hasil simpulan di atas maka dapat disampaikan saran perbaikan sebagai berikut:

1. Sebaiknya dalam pembelajaran permainan bola basket perlu diterapkan model pembelajaran permainan circuit basketball agar hasil belajar siswa meningkat.



2. Sebaiknya untuk meningkatkan hasil belajar terhadap sikap siswa pada permainan bola basket perlu diterapkan model pembelajaran permainan circuit basketball.
3. Sebaiknya untuk meningkatkan ketrampilan siswa pada permainan bola basket perlu diterapkan model pembelajaran permainan circuit basketball.

G. DAFTAR PUSTAKA

Abdulkadir Ateng. (1992), *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Adang Suherman.2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud.

Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction*, Fifth Edition. New York: Longman.

Rohman, Muhammad dan Amri, Sofan. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem pembelajaran*. Prestasi Pustaka. Jakarta

Sugiyanto dan Sudjarwo. 1991. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.